

La construcción de una subcultura de lo juvenil: el surgimiento del teenager

The construction of a subculture of the youth: the emerge of “teenager”

Andrea Jarabo Torrijos

Universidad Complutense de Madrid

andrea.jarabo@gmail.com

Recibido el 10 de noviembre 2011

Aprobado el 22 de marzo de 2012

Resumen: Este trabajo pretende situar históricamente el surgimiento del *teenager* o de la subcultura de *lo juvenil* como un proceso situado en un contexto determinado. La posición teórica que subyace a esta afirmación es la conceptualización de la edad como algo que se construye socialmente. El grupo social del *teenager* sería el resultado de la interacción de un sistema comunicativo (cine y música) y un sistema social (posguerra de la II Guerra Mundial en EEUU). Estos dos contextos tienen una relación dialéctica que influye tanto en los relatos comunicativos como en los valores y formas de vida de un determinado grupo social.

Palabras clave: *Teenager*; Adolescente; Cultura Juvenil; *Rock and Roll*; Cine; Industria Cultural.

Abstract: This work tries to locate historically the emergence of “teenager” or the subculture of the youth as a process located in a certain context. The theoretical position that underlies this affirmation is the conceptualization of the age as something socially constructed. The social group of teenager would be the result of the interaction between a communicative (cinema and music) and social (II World War's postwar period in the U.S.) systems. Those two contexts have a dialectic relation, which influences both in the communicative stories and in the values and forms of life of a particular social group.

Keywords: Teenager; Adolescent; Youth Culture; Rock and Roll; Cinema; Cultural Industry.

Introducción

Este trabajo es una revisión bibliográfica que se centra en el surgimiento del concepto *teenager* o el surgimiento de “la cultura de lo joven” en relación a un determinado contexto socio-histórico. Durante el desarrollo del trabajo, me voy a referir a este concepto tanto en inglés *teenager* como en castellano utilizando la expresión de *lo joven* o *cultura de lo joven*. Esto es así porque en castellano existe el término adolescente (que se refiere al periodo construido socialmente entre la niñez y la adultez) pero que en inglés se puede traducir tanto por *adolescent* como por *teenager*. Lo que se va a intentar comprender en este trabajo es el surgimiento de la segunda palabra, que está condicionado por un contexto socio-histórico (EEUU después de la Segunda Guerra Mundial), económico y cultural.

Esta pregunta de análisis es pertinente por tres razones. En primer lugar, pone en duda la biologización/naturalización del concepto de edad. En este caso, del concepto de adolescente-*teenager*. En un segundo lugar, se pone en relación una construcción del concepto de edad con variables externas relacionadas con el cambio social. Por último, evidencia la relación que existe entre la creación de éste concepto con una industria cultural determinada, como se mostrará posteriormente.

La posición teórica subyacente a este trabajo se concretará en dos cuestiones. En primer lugar, se mantiene la idea de que la edad es un constructo social cuyo correlato biológico responde más al desarrollo de unas determinadas disciplinas académicas que a una equivalencia real. En este caso, tanto qué es ser joven como cuáles son las actitudes, valores y conductas de este grupo de edad dependerá del periodo histórico y de la cultura en la que se encuentre. En segundo lugar, se mantiene la idea de que la afectación de un sistema comunicativo en relación a un sistema social es una relación dialéctica, es decir, de interdependencia. Siguiendo lo planteado por MARTÍN SERRANO (2008; 2009), las influencias entre un sistema y otro nunca serán directas ni equivalentes, si no que ejercerán su influencia el uno en el otro debido a su papel como mediadores tanto en los relatos como en las representaciones sociales.

En cuanto a la metodología de análisis, para dar respuesta a esta pregunta se ha hecho una revisión bibliográfica que ha seguido tres temáticas: la construcción del concepto de edad, la historia de la adolescencia y el surgimiento de una industria de cine y música dirigido a adolescentes en 1950. En relación a este último caso, se buscó información, sobre todo, de la convergencia entre cine y rock and roll.

Construcción del concepto de edad

El concepto de edad, al igual que el resto de los conceptos, es algo construido socialmente: la relación entre referente y signo es algo convencional constituido en la práctica social. Como tal, puede estar condicionado por elementos sociales, históricos, económicos, etc. Aunque el grueso del trabajo se va a concretar en el momento

histórico y en los condicionantes del surgimiento de la palabra *teenager*, en relación a un nuevo grupo social constituido por personas entre 13 y 19 años con cierto poder adquisitivo (SAVAGE, 2007; QUINTANA, 2008), es interesante hacer un repaso sobre lo que dicen algunos autores en relación a la edad como un fenómeno construido socialmente.

Desde el texto *Jóvenes, tecnología, participación y consumo* de Sergio Alejandro BALARDINI¹, se plantea el surgimiento de la infancia y de la juventud en relación a unos determinados condicionantes históricos: la expansión del sistema capitalista tras la revolución industrial con la consecuente necesidad de un conjunto de personas con una determinada formación para su inserción en el mundo laboral. A lo que se está refiriendo, en todo caso, es al surgimiento de la escuela como espacio diferenciado de participación de la niñez y la juventud en tanto que grupo susceptible de ser socializado en el trabajo capitalista. Así, para este autor, este grupo de edad surgió como resultado de unos requerimientos de tipo económico en un contexto de cambio social.

El niño, o la infancia en general, es construido, entonces, como un sujeto con un estatus diferente del adulto, tal y como señala JENKS (1996). Este autor mantiene que el:

*[...] estatus de la infancia mantiene sus límites mediante la cristalización de convenciones y discursos a través de formas institucionales tales como las familias, las guarderías, las escuelas, las clínicas: agencias todas ellas, específicamente designadas y establecidas para procesar la infancia como una entidad uniforme*² (JENKS, 1996).

Mediante la diferencia categorial, se constituye la niñez en oposición a la adultez como algo natural y con unos límites bien diferenciados, legitimada esta diferenciación por determinadas instituciones. Como resultado de esto:

[...] los signos físicos del cambio anatómico que acompañan a la infancia son tomados como indicadores de una transición social, de modo tal que la confusión y superposición entre lo natural y lo social se refuerza permanentemente (JENKS, 1996).

El surgimiento de determinadas disciplinas académicas como la Psicología del Desarrollo permitió este cambio entre lo social y lo natural en cuanto a la niñez. Teorías como la piagetiana, mediante una estandarización del desarrollo “normal” del niño como algo universal y, por tanto, biológico-natural, defienden la idea del estatus de niño como algo diferenciado del adulto. Al conceptualizar al niño como “menos desarrollado” que el adulto se está planteando, entonces, una relación de poder entre ambos grupos sociales: el adulto, al estar más desarrollado que el niño, ha de tener

¹ Disponible la web <http://www.biblioteca.clacso.edu.ar/>

² Texto publicado en inglés. Traducción

poder en relación a éste y para con éste. Por tanto, el niño-joven no tiene el mismo poder de actuación dentro del mundo social que los adultos.

Esta última afirmación se acerca al texto de Bourdieu *La "juventud" no es sólo una palabra* en el que plantea que:

[...] en la división lógica entre jóvenes y viejos está la división [en sentido de repartición] de los poderes. Las clasificaciones por edad (y también por sexo, o, claro, por clase...) vienen a ser siempre una forma de imponer límites, de producir un orden en el cual cada quien debe mantenerse, donde cada quien debe ocupar su lugar (BOURDIEU, 2000).

Es decir, el autor plantea que, no sólo la juventud (y, en oposición, la vejez) esta creada socialmente, si no que se construye continuamente en relación a las luchas entre jóvenes y viejos. Ambos grupos pelean de forma simbólica para obtener y mantener determinadas parcelas de poder y de participación. Así, los adultos lucharían para mantener su “capital simbólico y económico” mediante, por ejemplo, el requerimiento de determinados títulos académicos para la incorporación al mundo laboral. Desde este planteamiento se presenta la escuela, la universidad y los posgrados como instituciones que permiten la incorporación tardía de los jóvenes al trabajo y que, por tanto, permite a los adultos un mayor disfrute del mundo laboral sin encontrarse con la competencia de los conceptualizados como “jóvenes”. Según este autor, es la contraposición constante entre estos dos grupos de edad, cuando se establecen los límites claramente, lo que evita el conflicto social, conflicto que pondría en *juego la transmisión del poder y de los privilegios entre las generaciones* (BOURDIEU, 2000).

Otra fuente de datos en relación a la constitución de la edad como algo construido socialmente se encuadra dentro la Antropología. Estudios como los de FIELD (1995), KUCZINSKY (1998), SCHEEPER-HUGHES (1998), REGUILLO (2003), JEFFREY Y MACDOWEL (2004) o LEVINE (2007) nos muestran cómo en diferentes culturas tanto los límites como las características comportamentales y actitudinales de lo típicamente infantil y juvenil son socialmente construidas.

Surgimiento del concepto “Teenager”

Contexto histórico

Como se ha comentado en el apartado anterior, toda construcción de conceptos está sujeta a determinados contextos culturales. El surgimiento del concepto de niño o joven tiene unas condiciones sociales bien diferenciadas. Lo mismo ocurre con el término *teenager*. Esta palabra se refiere a aquellos individuos que en el contexto americano de la postguerra de la Segunda Guerra Mundial tenían poder adquisitivo para invertirlo en ocio.

Según Jon SAVAGE, el concepto de adolescente o *adolescent* surgió a finales del siglo XIX y principios del XX. Además, los adolescentes como grupo habían sido reconocidos por parte de la sociedad con anterioridad a la década de 1950. Un ejemplo de la constitución de la adolescencia como un grupo diferenciado de la niñez y de la adultez lo podemos encontrar en la creación de las Juventudes Hitlerianas durante la II Guerra Mundial (PASSERINI, 1996; SAVAGE, 2007). Este grupo se creó como una forma de control propagandístico de este conjunto de edad para la creación de una suerte de ciudadanos perfectos. Sin embargo, los reconocimientos como grupo social de los adolescentes por parte del mundo adulto estaban condicionados a los requerimientos de los propios adultos. No había aún una cultura juvenil.

Todas las referencias con anterioridad a 1945 a este grupo social se hicieron utilizando la palabra *adolescent* (SAVAGE, 2007). Fue a partir de esta fecha cuando surgieron determinados titulares en la prensa como en el *New York Times*, con el artículo titulado “Teen-Agers are an American Invention” (“Los *teenager* son una invención americana”), artículo que, por primera vez, utilizaba la palabra “teenager” y lo hacía en un contexto de “cultura de ocio”. Otras revistas como *Life* o *Vogue* hicieron lo mismo. Esta última tituló un artículo “Beauty and the Younger generation” en el que hablaba de la cultura adolescente como una cultura de consumo, pero que, además era bien diferenciada de la generación de los adultos (SAVAGE, 2007).

La pregunta es, ¿por qué fue en ese momento cuando se empezó a utilizar esta palabra? La diferencia fundamental que encuentra Jon SAVAGE (2007) es que los nuevos *teenagers*, a diferencia del grupo general *adolescents* tenían un poder económico como nunca antes había tenido un grupo de su edad. Así, la construcción de este concepto está ligada a su capacidad de gasto económico. Tras la II Guerra Mundial, la clase media americana comenzó a disfrutar de un poder económico no visto anteriormente. De este poder económico empezó a disfrutar también el grupo social de adolescentes. Sería la primera generación de adolescentes privilegiados (PASSERINI, 1996). Así:

[...] *la juventud, como hoy la conocemos, es una invención de las postguerra* [...] Cobraba forma un *discurso jurídico, un discurso escolar y una floreciente industria, que reivindicaba la existencia de niños y jóvenes como sujetos de derecho y, especialmente, en cuanto a los jóvenes como sujetos de consumo* (REGUILLO, 2003).

Además, era un grupo social que no tenía que ocupar todo su tiempo trabajando, ya que aún iba a la escuela, actividad que sólo le ocupaba unas pocas horas al día por lo que el resto del tiempo lo podía dedicar al ocio. En este momento uno de los valores principales de los *teenagers* se concretó: el hedonismo (HORMIGOS Y MARTÍN CABELLO, 2004; BULMAN, 2005; SAVAGE, 2007), es decir, el disfrute del tiempo libre por disponer de dos cosas: tiempo y dinero para gastar. Esta afirmación puede resultar simplificadora al unificar un sistema de valores a todo un grupo social, eliminando la heterogeneidad y pasando por encima de la idea de la construcción de los

propios valores por parte de cada individuo. Sin embargo, es aquello que plantean los autores citados y lo plantean como elemento de oposición y, por tanto, diferenciador, del “mundo adulto”.

A pesar de estas posibilidades de gasto, no había un ocio dirigido exclusivamente para este grupo social, siendo los públicos preferentes y tradicionales los adultos. Fue entonces cuando tanto la industria musical como cinematográfica empezó a producir productos culturales dirigidos a este grupo específico de consumidores. Sería la convergencia del aumento de la capacidad económica de los adolescentes con el surgimiento de una industria del ocio adolescente lo que produjo el surgimiento tanto del término *teenager* como de una cultura de lo juvenil (PASSERINI, 1996; GILLBERT, 2003; REGUILLO, 2003; HORMIGOS y MARTÍN CABELLO, 2004; BULMAN, 2005; SAVAGE, 2007; QUINTANA, 2008).

¿Qué es lo *teenager*? Constitución de lo *joven* como una subcultura

El surgimiento de este nuevo grupo, dentro de este contexto social, tiene unas determinadas características que se podrían resumir en estos elementos según algunos trabajos (PASSERINI³, 1996; BULMAN, 2005; SAVAGE, 2007):

- a. Tener entre 13 y 19 años (palabras que en inglés acaban en *teen*).
- b. Tener tiempo libre y capacidad económica para invertir en ocio. Es decir, pertenecientes a la clase media americana, sobre todo clase media americana blanca.
- c. Una percepción de la vida para “ser vivida en el momento”, relacionada con la percepción de una inminente guerra nuclear (este grupo se constituye como tal en el contexto de la Guerra Fría)⁴.
- d. Hedonismo, relacionado con una búsqueda del placer constante y una cultura de ocio.
- e. Mundo del instituto como mundo social.
- f. Desarrollar actividades en contextos no dirigidos ni organizados por los adultos⁵.

Aunque otra de las características, según BULMAN (2005) sería una búsqueda constante de la expresión individual, tanto en relación a sí mismo como en la inserción de un grupo con sus mismos intereses. Así, los *teenagers* buscarían su independencia en relación a los adultos mediante la construcción de nuevos valores en oposición a estos. Siguiendo a lo planteado por BOURDIEU (2000), este nuevo grupo social también se

³ <http://www.freewebs.com/jbrogden/MID%20Files/Teen%20Movies.doc>.

⁴ Según Jon SAVAGE “this new type was the ultimate psych match for the times: living the now, pleaser-seeking, product-hungry” (2007).

⁵ PASSERINI (1996) plantean que surgen los primeros clubes y asociaciones no gestionados por los adultos. Asociaciones tradicionales como los *Boy Scouts* eran asociaciones preparadas, gestionadas y controladas por los adultos para la socialización de los jóvenes en la dirección que proponían sus mayores.

constituiría por una búsqueda de la diferenciación en relación a los mayores, estableciendo unos límites bien diferenciados tanto por parte de éstos como de los *teenagers*. Se constituiría el grupo, por tanto, en contraposición a lo que ambos conceptualizan como alteridad (REGUILLO, 2003, PASSERINI, 2003). Según Bulman, la diferencia entre qué valores eran los apreciados en los adultos de clase media y en los *teenagers*, sería el factor último que produciría el conflicto entre estos dos grupos sociales. En términos de HORMIGOS y MARTÍN CABELLO(2004):

[...] en los años cincuenta se empezó a vislumbrar el paso de una ética a otra, realizado en clave de transición generacional. La juventud abrazó la nueva ética hedonista, mientras que los padres seguían adscritos mayoritariamente a los viejos valores dictados por el puritanismo.

Así, ambos grupos entrarían en choque precisamente por un elemento de su sistema de valores que, podría decirse, les define. Cabe destacar, sin embargo, que tanto la defensa del trabajo como la defensa del ocio son dos caras de la misma moneda: el consumo en la sociedad capitalista. Teniendo en cuenta todo esto, se podría decir que este nuevo grupo social podría ser representado como una subcultura⁶. FREIXA y PORZIO señalan, en un sentido amplio, que las culturas juveniles *se refieren a la manera en que las experiencias de los jóvenes son expresadas colectivamente mediante la construcción de estilos de vida distintivos, localizados en el espacio libre o en espacios intersticiales de la vida institucional* (2004). Como se ha comentado anteriormente, la cultura de *lo juvenil* comienza por tener tiempo libre y por tener dinero que gastar en ocio. Además, constituyen estilos de vida distintos a los de la cultura dominante, la cultura de los adultos, en relación al valor que le dan al ocio y a la práctica de determinadas actividades como la escucha de *rock and roll* y el ir al cine constantemente. En un sentido estricto, estos mismos autores plantean que las culturas juveniles se refieren *a la aparición de microsociedades, con grados significativos de autonomía respecto a situaciones adultas, que se dotan de espacios y tiempos específicos* (2004). Esto se podría identificar, en el caso de los *teenagers*, en la importancia del mundo del instituto o al uso de ciertos espacios, prácticamente sólo por ellos, como los autocines.

Elementos culturales de consumo: música y cine

Música e identidad

Según GILLET (2003):

El crecimiento del rock'n'roll no puede separarse de la aparición, desde la II Guerra Mundial, de un fenómeno nuevo: la cultura adolescente o juvenil [...] El impacto fue enorme porque había muy pocos ámbitos que pudieran asimilar sus nuevos comportamientos, sus intereses y su reciente riqueza.

⁶ Hablar de "subcultura" puede tener connotaciones negativas al ser entendida como dependiente de una cultura mayoritaria y legitimada (PASSERINI, 2003).

Por un lado, el desarrollo de este género musical que representaba la libertad y la rebeldía (GILLET, 2003) evolucionó como un género dirigido al público adolescente blanco desde el *rhythm and blues*, estilo creado por población negra y dirigido a ese público. Es decir, el interés de los nuevos adolescentes en este estilo musical hizo que las grandes industrias de la música lo reformaran aligerando la letra de las canciones (basadas en una sexualidad explícita y en un desafío a la autoridad) para enfocarlas más a este nuevo público. Se fue desarrollando y constituyéndose como estilo aparte el *rock 'n' roll*. Este género musical fue creado para satisfacer las necesidades y deseos de un público determinado, el cual se identificaba con esta música excitante tanto en las letras como en la rapidez musical (GILLET, 2003). Un nuevo género musical nació en relación a un nuevo grupo social, pero matizado y moldeado por la industria de la música. Es decir, controlado.

Por otro lado, tanto los valores de los que estaban impregnadas las canciones de *rock 'n' roll* (libertad sexual, rebeldía, desafío al mundo adulto, culto al ocio y al divertimento, baile...) fueron asimiladas como suyos por los *teenagers*. Nuevas prácticas como la asistencia a bailes y la escucha de discos se constituyeron como fundamentales para este nuevo grupo social.

No es tan extraño que surgiera esta relación entre *rock 'n' roll* y los *teenagers*. Como dicen HORMIGOS y CABELLO (2004): *En la investigación consideramos que la música popular, dentro del más amplio concepto de cultura popular, es un elemento esencial en la construcción de una identidad juvenil*. Estos mismos autores señalan que en los años 50 *la música comenzó a ocupar un lugar central en la construcción del universo simbólico juvenil y, en consecuencia, se desarrolló un potente mercado a satisfacer esa necesidad*. Se plantea aquí que la música no sólo fue un elemento de consumo, sino un elemento con el que diferenciarse de la generación de sus padres, al mismo tiempo que se construía una identidad comunitaria. Todos aquellos que escucharan esta misma música serían reconocidos dentro del mismo grupo por compartir, no sólo unas prácticas culturales y unos gustos determinados, si no unos valores muy asociados con este estilo musical. De esta forma *han construido la identidad de sus componentes en oposición o al menos frente a la cultura dominante. La música ha sido un arma en esta pugna por la identidad* (HORMIGOS Y CABELLO, 2004).

En conclusión, “el mercado no construye la identidad completamente, como tampoco la juventud crea su universo simbólico de modo autónomo. Los jóvenes negocian su identidad utilizando los materiales que encuentran en su entorno” (HORMIGOS Y CABELLO, 2004). De forma que, aunque las relaciones entre la industria del *rock 'n' roll* y la creación de una cultura juvenil no sean del todo directas, la influencia mutua como fenómeno social y fenómeno comunicativo es indiscutible.

Teen movies: rock and roll y cine

Siguiendo lo dicho por BULMAN en su libro *Hollywood Goes to Higschool: Cinema, Schools and American Culture* (2005), en relación a las cintas de género, éstas reflejan la

cultura de aquellos que la producen y de aquellos que la consumen en diferentes formas. Primero, las películas reflejan la cultura subjetiva del conjunto de personas que forman parte del equipo artístico que crea la película. Intentan expresar algo sobre el mundo social y sobre el mundo que habitan. En segundo lugar, los intereses comerciales de los estudios reflejan su cultura en tanto que ellos seleccionan estratégicamente los proyectos, los desarrollan, los producen, los anuncian y los comercializan al público. Por último, la reacción de la audiencia hacia las películas refleja, en tanto una medida de tipo cuantitativo y cualitativo, los gustos e ideologías de la audiencia. Todo esto genera una constante interacción entre los artistas creativos, los intereses comerciales y la audiencia.

La industria cinematográfica podría ser una instancia socializadora en tanto que nos enseña cómo somos al mismo tiempo que nos refleja, mediante el uso de relatos que participan en la construcción de nuestra subjetividad (MARTÍN SERRANO, 2007). Al igual que con el caso de la música, la industria cinematográfica cogerá elementos de la estética y de los valores de los *teenagers*. Por su lado, este grupo social, copiará formas de actuar y estéticas de los *teenagers* reflejados en la gran pantalla. Además, el ir al cine pasó de ser una práctica familiar a una actividad realizada por los adolescentes con su grupo de pares (PASSERINI, 1996).

Aparte de algunas películas que mostraban algunos personajes adolescentes de forma colateral, fueron dos películas las que comenzaron a mostrar los conflictos generacionales de la época: *¡Salvaje!* (*The Wild One*, Laslo BENEDEK, 1953) y *Rebelde sin causa* (*Rebel Without Cause*, Nicholas RAY, 1955). Sus protagonistas, Marlon Brando y James Dean respectivamente:

[...] *suministraban modelos con los que podían identificarse los nuevos adolescentes, personajes cuya forma de vestir, hablar, moverse, gesticular y comportarse ayudaron a dar forma y justificar los sentimientos del público. La trama de ambas películas era torpe, artificial y con moraleja, pero la frustración y la violencia en cada una de ellas bastaban para dar credibilidad a las películas. El bosco desafío de Brando y la valerosa integridad de Dean eran a la vez el reflejo y el modelo para amplios sectores del público* (GILLET, 2003).

Acababa de nacer el cine adolescente o *teen movies* (PASSERINI, 1996; BULMAN, 2004). *Rebelde sin causa*, por otra parte, representa una serie de valores que se identifican con los apreciados por lo que se estaba constituyendo como subcultura. Por un lado, representaba la búsqueda de una identidad. Por otro lado, se desprende la continua búsqueda de independencia (BULMAN, 2004). Al no compartir los valores de la generación de sus padres, el personaje interpretado por James Dean⁷ intenta buscar

⁷ James Dean se convertirá en ídolo *teen* no sólo por sus películas, sino por lo que representa como persona. Murió a los 24 años en un accidente de coche por exceso de velocidad, estableciéndose la figura de Dean como héroe moderno (PASSERINI, 1996).

su identidad en un mundo que pertenece a los adultos mediante la ruptura constante de las reglas.

Dentro de este nuevo género cinematográfico con los *teenagers* como consumidores, estaría también el género que surge mediante la combinación de cine adolescente y *rock and roll*. Como señala QUINTANA (2008):

Como máximos exponentes de la cultura de consumo del siglo XX, el cine y el rock estuvieron encaminados a haberse conocido desde que el fenómeno Elvis arrasó los Estados Unidos, a mediados de la década de los cincuenta. Ambas son macroindustrias de funcionamiento típicamente capitalistas, cuyos rectores, en líneas generales, han estado siempre más atentos a los beneficios económicos que a los resultados artísticos de sus inversiones, de ahí que los productores cinematográficos (grandes y pequeños) alzaran rápidamente las cejas al comprobar cómo los teenagers compraban en masa los discos de sus nuevos ídolos.

De manera que la industria cinematográfica decidió introducir en sus películas sobre adolescentes referencias al *rock 'n' roll* o, posteriormente, actuaciones grabadas y reproducidas mediante playback de las grandes figuras de éste estilo musical (SEDEÑO, 2002; GUILLET, 2003; QUINTANA 2008).

La primera película que introdujo un tema de *rock and roll* es *Semilla de maldad* (*Blackboard Jungle*, Richard BROOKS, 1955), perteneciendo al género *Juvenile delinquency*. Esta película muestra la historia de un profesor que va a un instituto del Bronx y se encuentra con una clase problemática, clase a la que habrá domado al final de la película. La canción que está sonando continuamente en el filme es *Around the clock* de Bill Haley. Según QUINTANA (2008), cuando sonaba esta canción en los créditos de esta película, *docenas de jóvenes en todos los EEUU se lanzaron a los pasillos de los cines alborotando, bailando, rompiendo las butacas, en definitiva, demostrando que estaban vivos*. La escena fundamental de la película, que parece el alegato de toda esta subcultura, es el momento en el que el profesor les pone a sus alumnos unos cuantos discos de jazz y de swing, pero los alumnos al escuchar la música reaccionan con burla, y acaban rompiendo los discos de su profesor, los discos de los adultos (GILLET, 2003).

Otras películas como *Rock, Rock, Rock* (Will PRICE, 1956) o *Rock Around the Clock* (Fred F. SEARS, 1957) empezaron a insertar dentro de su metraje partes en las que cantantes y grupos de *rock and roll* tocaban sus éxitos. En esta última película aparecía, de nuevo, Bill Haley, esta vez con Little Richard, Dave Apella and The Aplejacks y The Treiers. No sólo los grandes estudios eran los que se centraban en estas producciones, también lo hacían pequeños estudios con producciones de serie B que buscaban la producción barata y el consumo masivo. La primera de estas producciones de serie B sería *Carnival Rock*, película producida por la AIP y realizada por el director Roger CORMAN en 1957. En esta película se le daba banda sonora de *rock and roll* a

una serie de conflictos juveniles, con una música muy cerca de lo que en esa época se estaba constituyendo como estilo: el *Rockabilly* (QUINTANA, 2008)⁸.

Sin embargo, las películas que más fama tienen, ahora y durante esa época, son en las que Elvis Presley interpreta un papel secundario o protagonista. Éste, como ejemplo de los primeros ídolos musicales⁹ era seguido tanto fuera de la pantalla como dentro. Así, la primera película en la que aparecía en un papel secundario era *Love me Tender* (Robert D. WEBB, 1956), del mismo productor de *Rebelde sin causa*. Fue tan importante la aparición de este músico que, en palabras de Quintana “debido a una filtración, los fans de Presley supieron antes del estreno que su ídolo moría, y ante las posibles consecuencias negativas, la productora rodó un nuevo final en el que sobrevivía, aunque finalmente fue rechazado” (2008). Es decir, la muerte en la pantalla del ídolo de los consumidores del film podría producir un fracaso de taquilla. El filme que le concedería un cierto prestigio en la pantalla fue *El Rock de la Cárcel* (*Jailhouse Rock*, Richard THORPE, 1957). La película cuenta la historia de un joven que pasa por la cárcel antes de triunfar como cantante. Este sería el filme que pondría a Elvis Presley en la condición de ídolo *teenager*. Presley fue el primer cantante reconvertido a actor en la gran pantalla, de manera que su forma de cantar y su estética tuvieron una repercusión popular brutal, *en definitiva, para asentar el cine como poderoso vehículo de comercialización del rock* (QUINTANA, 2008).

El músico Frank Zappa recuerda cuando él vio la película *Semilla de Maldad*, perteneciendo a la cultura *teen*, diciendo *por fin han hecho una película sobre nosotros, por lo tanto existimos* (QUINTANA, 2008). Es decir, no importaba tanto que en este género los jóvenes que actuaban de forma rebelde obtuvieran como respuesta la coerción de padres, profesores y policías, lo importante es que les habían reconocido dentro de la esfera pública de lo comunicativo. La industria del cine se había fijado en ellos, aunque sólo fuera como público objetivo de sus películas, pero los había reconocido.

Otro cine sobre *lo juvenil*

Este tipo de cine adolescente (*teen movie* o *teenpic*) es un cine que no deja muy bien parados a los propios *teenagers*, tanto por su temática (por ejemplo, el género de *Juvenile delinquency*) como por su estructura narrativa (como ejemplo: chico rebelde transgrede las normas, pero entra en razón tras la intervención de un adulto y empieza a respetar los valores de obediencia, convivencia y docilidad). A pesar de esto, este cine se convirtió en un elemento identitario de los jóvenes en tanto que los hacía presente en el ámbito de lo simbólico. A pesar de esto, el reflejo no era para nada fiel a no ser en la superficialidad de las formas. Normalmente, los *teenagers* copiaban estética: forma de

⁸ Otras películas del género serían *The Big Beat* (Will COWAN, 1957), *Jamboree* (Roy LOCKWOOD, 1957), *Rock, baby, rock it* (Michael Douglas SPORUP, 1957) o *Rockabilly Baby* (William E. CLAXTON, 1957).

⁹ El único ídolo de masas que pudiera haber estado a la altura de Presley antes que él fue Frank Sinatra (SAVAGE, 2004).

hablar, de moverse, de vestirse, de bailar, de tratar a los otros...ya se han comentado los casos de James Dean y de Elvis Presley. Sin embargo, al estar sometidos los relatos al trabajo simbólico de los sujetos, aquello que aparecía en pantalla no era, ni mucho menos, interiorizado de forma directa (WILLIS, 1990). Además, estas películas no reflejaban la complejidad de este grupo social, de sus propias vivencias. Era un cine sobre jóvenes hecho por adultos, de manera que suponía una imposición de una construcción de la juventud ideológica e institucional que privilegia unas determinadas lecturas con respecto a otras de qué es lo que la gente joven debe hacer, sentir y ser (WILLIS, 1990).

Según Juan ARRIBAS¹⁰, *las salidas que la cultura cinematográfica ofrece a esta crisis juvenil [entendido como conflicto generacional] adoptan varios caminos:*

- a. *La prolongación de modelos pasados con connotaciones 'progresistas' y pesimistas.*
- b. *La introducción de modelos populares nuevos, con un visión superficial y falsa de la sociedad en intentos de saneamiento moral (fiesta y rock'n'roll) e incitación al consumo.*
- c. *La negación del espíritu competitivo y exaltación de los componentes lúdico-destructivos como forma de rechazo del orden y de entender la vida.*
- d. *El recurso a la droga y la violencia como necesidad individual y colectiva.*
- e. *La práctica de la violencia por la violencia en sociedades de futuro.*

Esto se podría explicar por la poca interactividad entre productor y consumidor de películas, de manera que *al no disponer de otro proveedor de películas, tan sólo se podían elegir entre lo que se ponía a disposición y los productores median el gusto del público casi exclusivamente por la forma en que se gastaba el dinero* (QUINTANA, 2008). De esta forma, los productores podían seguir ofreciendo este tipo de películas, que mostraban sólo la superficie del fenómeno *teenager*, ya que, por el mero hecho de aparecer, tenían asegurado a todo el público juvenil. Además, no había otros relatos en la Gran Pantalla sobre "lo joven". Pero también se puede explicar aludiendo al trabajo de BOURDIEU (2000) señalado anteriormente, dado que la generación adulta (la que crea las películas) está mostrando a la generación joven cual es su parcela de poder: el ocio y la violencia. Es decir, la generación de los adultos se está asegurando un capital económico y simbólico para sí, dando a los jóvenes una capacidad de actuación con muy poca influencia. Para ilustrar esto, en el texto de Passerini se cita esta frase encontrada en los textos del Subcomité del Senado Americano: *El gánster de mañana es el individuo que hoy día se parece a Elvis Presley* (PASSERINI, 1996).

Sin embargo, y de una forma totalmente retrospectiva, "si uno sabe dónde buscar al final logrará encontrar un puñado de películas de ficción que reflejan de manera honesta la experiencia de la subcultura *teen*" (AMAT, 2009). Es durante la

¹⁰ Juan Arribas, *Subculturas actuales en el cine juvenil* en http://www.gumilla.org/biblioteca/bases/biblo/texto/COM198551-52_156-166.pdf

década de los sesenta cuando *el cine se integra realmente en la sociedad y los cineastas reniegan de la práctica anterior alejada de los fenómenos sociales*¹¹. Pero tendrán que cambiar las formas de hacer cine y alejarse del sistema de estudios (sistema de los años cincuenta) para que estos filmes tengan lugar. Unos filmes que se pongan en el lugar de aquello que quieren representar, es decir, cuya máxima sea la reflexión sobre un hecho real o su plasmación en la pantalla. Esto, estaría muy en relación con los movimientos de las nuevas olas: La *Nouvelle Vague* francesa o el *Free Cinema* inglés. Para apuntar una contribución española: *Pepi, Luci y Bom y otras chicas del montón* (Pedro ALMODOVAR, 1980).

En relación este tipo de cine, centrándose sobre todo en el cine inglés, AMAT (2009) dice que tiene:

[...] una función compartida [...]: narrar historias no contadas, fragmentos del siglo XX que habían sido marginados de la versión académica. Al visionarlos, uno adquiere una nueva perspectiva respecto a los tiempos que vivimos: en la calle se vivieron así, es sólo que aquellas guerras pequeñas nunca salían en los periódicos. Por fortuna, algunas veces alguien decidió filmarlo.

Conclusiones

Martín SERRANO habla de diferentes actividades que participan en un proceso de afectación entre las prácticas de socialización y el estado de la Sociedad en su libro *La producción social de la comunicación* (2009). Este autor señala una serie de fases y de tipos de actividad que van, en una doble dirección, desde la práctica enculturizadora (la creación de relatos y representaciones sociales) a una práctica histórica (constitución objetiva del grupo social). Estas fases han de ser entendidas como categorías analíticas por lo que no se ha de tomar el desarrollo de las prácticas como algo serializado y ordenado. Siguiendo este modelo, se podrían conceptualizar las relaciones entre la subcultura *teenager* y los productos culturales de este grupo (cine adolescente y *rock and roll*):

¹¹ Juan Arribas, *Subculturas actuales en el cine juvenil* en http://www.gumilla.org/biblioteca/bases/biblo/texto/COM198551-52_156-166.pdf

TIPO DE ACTIVIDAD			
Enculturizadora	Cognitiva	Social	Histórica
Difusión de un relato de lo Juvenil, plasmado en las películas adolescentes →	Construcción por parte de los <i>teenagers</i> de estas representaciones mediadas →	Actuación de los <i>teenagers</i> como en las <i>teen movies</i> (forma de vestir, coches, trato de pareja, bailes...) →	Constitución de los <i>teenagers</i> como subcultura
Exteriorización de la representación subjetiva como representación colectiva de lo juvenil	Congruencia entre la visión subjetiva de los <i>teenagers</i> con su posición como grupo social ←	Acciones prescritas y legitimadas dentro de la subcultura <i>teenager</i> ←	Constitución de los <i>teenagers</i> como subcultura ←

Es decir, hay una doble afectación y direccionalidad entre la actividad de enculturización y la actividad histórica. Por un lado, es la actividad enculturizadora (la plasmación de relatos sobre lo juvenil en el cine o el surgimiento del rock and roll como adalid de una serie de valores como la rebeldía) la que influye tanto en la percepción subjetiva y objetiva de los *teenagers* como una subcultura, como en la constitución de ésta mediante la construcción identitaria. Por otro lado, sería la actividad histórica (el tener un sentimiento de pertenencia a un mismo grupo) el que influiría en último momento en la creación de relatos en los *Mass Media* de este conjunto de personas. Esta relación es continua y, por tanto, no se puede entender el surgimiento de la cultura de lo juvenil sin tener en cuenta elementos del sistema comunicativo, como la industria del cine o de la música, o del propio contexto socio histórico (postguerra de la Segunda Guerra Mundial).

En cierto modo, se estaría hablando de una relación dialéctica entre el Sistema Social (subcultura de lo juvenil) y del Sistema Comunicativo (el cine adolescente y el *rock and roll*), en términos de Martín SERRANO (2009). Esta interrelación se produciría en el orden de las superestructuras, en tanto que lo que cambian en los medios son los

relatos que ahí se muestran y lo que cambia en la subcultura *teen* son los valores y la estética.

Así, las conclusiones de esta revisión bibliográfica se podrían en estos seis puntos:

- a. El surgimiento del *teenager*, o de la cultura juvenil, está circunscrito a un periodo socio-histórico concreto.
- b. Este contexto socio-histórico permitió al adolescente tanto disfrutar de tiempo libre como tener un alto nivel económico como para empezar a ser tenido en cuenta como consumidor (tanto de productos materiales como de bienes culturales).
- c. El surgimiento de lo *teenager* está relacionado con un cambio generacional relacionado con un cambio de valores (Hedonismo *versus* Puritanismo).
- d. La industria musical y cinematográfica se hizo eco de la demanda cultural de este grupo, ofreciendo productos culturales mediante la plasmación de elementos superficiales de esta subcultura.
- e. El aparecer en el sistema comunicativo, frente a la ausencia, supuso un reconocimiento del grupo, tanto para los miembros de éste como para los no miembros.
- f. Estos productos culturales sirvieron para ofrecer modelos de comportamiento y de estética, pero no hicieron un análisis real de las problemáticas de esta subcultura. Los modelos de representación eran modelos que reforzaban y legitimaban a los adultos, no a los jóvenes.

Como conclusión general, entonces, se podría afirmar que el grupo social constituido por aquellos llamados *teenagers*, incluso el paso por este grupo como un elemento más del desarrollo madurativo, es algo construido socialmente y en estrecha relación con los aspectos socioeconómicos de un periodo en un tiempo determinado. Es decir, no se puede afirmar que este periodo de la vida sea un periodo real en términos de tener un correlato biológico, es un periodo formalizado así en la cultura occidental con unos fines meramente económicos y de mantenimiento del poder por parte de un determinado grupo.

Referencias bibliográficas

AMAT, K. “La subcultura filmada: estilo tribal y clanes juveniles en el cine británico moderno”, *Cahiers du Cinema España*, especial nº 10, Madrid, noviembre, 2009, págs. 10-11.

BULMAN, R. *Hollywood goes to high school: cinema, schools and American culture*, Worth Publications, New York, 2005.

CHICHARRO, Mª M. “Jóvenes en la gran pantalla: algunos apuntes sobre la definición de lo juvenil en el reciente cine español”, *Área Abierta*, nº 11, Madrid, julio, 2005.

FIELD, N. “The child as laborer and consumer: the disappearance of childhood in contemporary Japan” *Children and the politics of culture*, Sh. Stephens, (Ed.), Princeton University Press, Nueva Jersey, 1995.

FREIXA, C. Y PORZIO, L. “Los estudios sobre culturas juveniles en España (1960-2003)”, *Estudios de Juventud*, nº 6, Madrid, 2004, págs. 9-28.

GILLET, CH *Historia del rock: el sonido de la ciudad. Desde sus orígenes hasta el soul*, Ediciones Robinbook, Barcelona, 2003.

HORMIGOS, J.; MARTÍN CABELLO, A. “La construcción de la identidad juvenil a través de la música”, *Revista Española de Sociología*, nº 4, Madrid, 2004, págs. 259-270.

JEFFREY, C.; MCDOWELL, L. “Youth in a comparative perspective: global change, local lives”, *Youth and Society*, vol. 36 nº2, 2004, págs. 131-142.

JENKS, CH. *Childhood*, Routledge, Londres, 1996.

KUCZYNSKI, J.; EINSESTADT, S.; BOUBACAR, L.; SARKAR, L. *Perspectives on contemporary youth*, The United Nations University, Hong Kong, 1998.

MARTÍN SERRANO, M. *La mediación social*, Akal, Madrid, 2008.

MARTÍN SERRANO, M. *La producción social de comunicación*, Alianza Editorial, Madrid, 2009.

PASSERINI, L. “la juventud, metáfora del cambio social (dos debates sobre los jóvenes en la Italia fascista y en los Estados Unidos durante los años cincuenta)”, *Historia de los jóvenes II. La edad contemporánea*, G. LEVI y J.C. SCHMITT (Eds.), Taurus, Madrid, 1996.

QUINTANA, J. L. "Los adolescentes, los explotadores y el rey: el cine rock de los años cincuenta", *¡Rock, Acción!: ensayos sobre cine y música popular*, E. GUILLOT (Coord.), Avantpress edicions, Valencia, 2008.

REGUILLO, R. "Las culturas juveniles: un campo de estudio; breve agenda para la discusión", *Revista Brasileira de Educação*, nº23, 2003, págs. 103-118.

SAVAGE, J. *Teenage: the creation of Youth Culture*, Viking, Nueva York, 2007.

SEDEÑO, A. M. "Música e imagen. Aproximación a la Historia del video musical", *Área Abierta*, nº 3, 2002.

SHEPER-HUGHES, N.; HOFFMAN, D. "Brazilian apartheid: Street kids and the struggle for urban space", *Small wars: the cultural politics of childhood*, N. SHEPER-HUGHES y C. SARGENT (Eds), University of California Press, Berkeley, 1998.

WILLIS, P. *Common culture. Symbolic work at play in the everyday cultures of the young*, Oxford University Press, Buckingham, 1990.